

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE* BESERTA  
*FEEDBACK* PADA MATA PELAJARAN IPA TEMA PANAS  
DAN PERPINDAHANNYA KELAS V SD/MI**



**Skripsi**

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**DYAH AJENG KUSUMANINGRUM  
NPM.1511100162**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERIRADEN INTAN  
LAMPUNG  
1442 H /2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE* BESERTA  
*FEEDBACK* PADA MATA PELAJARAN IPA TEMA PANAS  
DAN PERPINDAHANNYA KELAS V SD/MI**

**Skripsi**

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**DYAH AJENG KUSUMANINGRUM**

**NPM.1511100162**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



Pembimbing I : Dewi Kurniawati, M.Pd

Pembimbing II : Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERIRADEN INTAN  
LAMPUNG  
1442 H / 2021 M**

## ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* beserta *feedback* bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan dan kemenarikan pengembangan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* beserta *feedback* pada mata pelajaran IPA tema panas dan perpindahannya kelas V SD/MI serta penilaian peserta didik dan pendidik. media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar disekolah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *research and development (R&D)* dengan model *brog and gall* meliputi 7 langkah: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk. teknik pengumpulan data meliputi wawancara, sebar angket/kuisioner dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah, media pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi presentase rata-rata sebesar 88,80% , ahli media presentase rata-rata sebesar 84,166%. Untuk penilaian respon pendidik presentase rata-rata sebesar 84,00% dengan kategori “sangat menarik” dan dapat digunakan. Dilakukan uji coba kelompok kecil di MIN 8 Bandar Lampung terdiri 10 peserta didik presentase rata-rata sebesar 86,91%, kategori ‘sangat menarik”. Uji coba kelompok besar di SDIT Permata Bunda II Bandar Lampung terdiri 30 peserta didik presentase rata-rata sebesar 87,36%, kategori “sangat menarik”

**Kata kunci :Feedback, IPA, Media Pembelajaran, Pengembangan, Sparkol Videoscribe, Tema Panas dan Perpindahannya.**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung. Telp. (0721) 703260.

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi :** Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Beserta Feedback Pada mata Pelajaran IPA Tema Panas Dan Perpindahannya Kelas V Sd/Mi  
**Nama :** Dyah Ajeng Kusumaningrum  
**NPM :** 1511100162  
**Prodi :** Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Fakultas :** Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang  
Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan  
Lampung

**Pembimbing I**

**Dewi Kurniawati, M.Pd**  
**NIP. 198006012006042047**

**Pembimbing II**

**Ayu Nur Shawmi M.Pd i**  
**NIP.**

**Mengetahui**  
**Ketua Prodi PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd**  
**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Leikol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung. Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul, "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN SPARKOL VIDEOSCRIBE BESERTA FEEDBACK PADA MATA PELAJARAN IPA TEMA PANAS DAN PERPINDAHANNYA KELAS V SD/MI**", disusun oleh **Dyah Ajeng Kusumaningrum, NPM. 1511100162**, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal : Selasa/29 Juni 2021 pukul 13.00 – 15.00 WIB.

**TIM MUNAQASYAH**

**Ketua** : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

**Sekretaris** : Yuli Yanti, M.Pd I

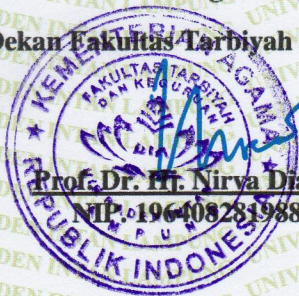
**Penguji Utama** : Nurul Hidayah, M.Pd

**Penguji Pendamping I** : Dewi Kurniawati, M.Pd

**Penguji Pendamping II** : Ayu Nur Shawmi, M.Pd I

**Mengetahui,**

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**Prof. Dr. H. Nirva Diana, M. Pd**  
NIP. 196408281988032002

## MOTTO

وَمَا ذَرَأْنَاكُمْ فِي الْأَرْضِ مُخْتَلِفًا أَلْوَنُهُ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَةً

لِقَوْمٍ يَذَكَّرُونَ ﴿١٣﴾

Artinya: “dan Dia (menundukkan pula) apa yang Dia ciptakan untuk kamu di bumi ini dengan berlain-lainan macamnya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang mengambil pelajaran.”.(QS An Nahl:13)



## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahilahi robbill'alamin*, puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayat, serta karunia-Nya. akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik yang peneliti persembahkan kepada:

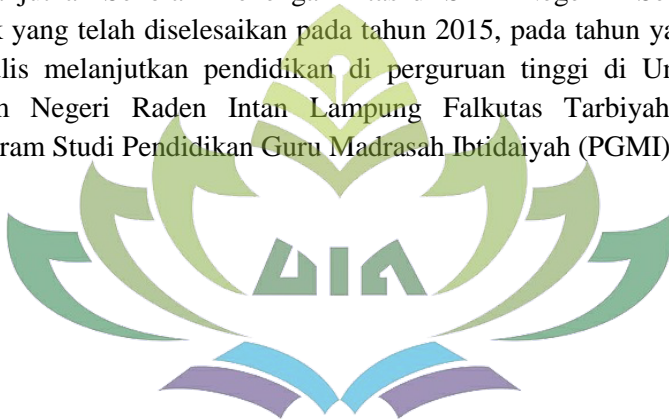
1. Kedua orang tuaku Bapak Mursidi dan Ibu Elfierti (Alm) yang dengan tulus dan ikhlas mendidik dan membesarkanku sejak kecil. Yang tak pernah lelah dan letih membimbingku hingga saat ini, yang telah membiayaiku hingga saat ini yang selalu menjadi motivasiku menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakakku Dhimas Angger Kusuma, yang senantiasa mendukung dan memotivasi, semoga kita dapat membuat orang tua kita tersenyum bahagia.
3. Almamaterku tercinta prodi pendidikan matematika UIN Raden Intan Lampung.



## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Dyah Ajeng Kusumaningrum yang dilahirkan di desa Pugung Raharjo kecamatan Sekampung Udik kabupaten Lampung Timur pada tanggal 23 Mei 1997, dari pasangan bapak Mursidi dan ibu Elfierti (alm), yang merupakan anak bungsu dari dua bersaudara.

Riwayat pendidikan penulis dimulai dari Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal lulus pada tahun 2003. Melanjutkan Sekolah Dasar di SDN 1 Pugung Raharjo yang lulus pada tahun 2009. Melanjutkan pada jenjang pendidikan Sekolah Menengan Pertama di SMP Negeri 2 Sekampung Udik yang diselesaikan pada tahun 2012. Melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Sekampung Udik yang telah diselesaikan pada tahun 2015, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Falkutas Tarbiyah dengan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).





## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobbil'alamin*, Puji syukur kepada Allah SWT. yang telah senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita. Shalawat dan salam senantiasa selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW. Berkat petunjuk dari Allah peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Video Scribe* Beserta *Feedback* pada Mata Pelajaran IPA Tema Panas dan Perpindahannya Kelas V SD/MI. Skripsi ini disusun untuk memenuhi dan melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada program strata 1 (S1) Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dan kekeliruan, ini semata-mata karena kekurangan dan keterbatasan kemampuan penulis serta pengalaman yang dimiliki.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari nasihat dan dukungan berbagai pihak. Untuk itu, perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Syofnidah Ifriyanti, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Nurul Hidayah, M.Pd Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Dewi Kurniawati, M.Pd selaku pembimbing I dan Ayu Nur Shawmi, M.Pd I selaku pembimbing II skripsi yang telah memberikan waktu dan ilmunya, selalu membimbing dengan kesabaran dan pengorbanan untuk membantu peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
4. Bapak dan ibu guru MIN 8 Bandar Lampung dan bapak.ibu guru SDIT Permata Bunda II Bandar Lampung yang telah memberikan izin untuk penelitian dan membantu hingga selesainya skripsi ini.
5. Para sahabat dan teman-teman mahasiswa dan mahasiswi prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu selama melakukan penelitian.

Bandar Lampung, September  
2020  
Peneliti

**Dyah Ajeng Kusumaningrum**  
**NPM. 1511100162**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	iii
PERSETUJUAN.....	
PENGESAHAN.....	
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
RIWAYAT HIDUP .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv

### BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8

### BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka .....	11
B. Acuan Teoretik .....	14
1. Media Pembelajaran.....	14
2. <i>Feedback</i> .....	20
3. <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	23
4. Pembelajaran IPA.....	32
C. Peneliti Relevan .....	35
D. Desain Model.....	37

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian .....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C. Prosedur Penelitian .....	40



D. Teknik Pengumpulan Data .....	44
E. Teknik Analisis Data.....	46
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian dan pengembangan .....	49
B. Pembahasan.....	74
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran .....	78

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Brog and Gall .....	14
2. Proses komunikasi menggunakan media.....	20
3. Tampilan awal pembuka <i>VideoScribe</i> .....	33
4. Tampilan Login ke akun <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	34
5. Tampilan petunjuk penggunaan <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	34
6. Tampilan halaman kosong pada <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	35
7. Tampilan memasukan tulisan pada <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	35
8. Tampilan memasukan gambar pada <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	36
9. Tampilan <i>Sparkol VideoScribe</i> yang sudah di buat.....	36
10. Tampilan memasukan <i>dubbing</i> suara pada <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	37
11. Tampilan proses penyimpanan pada <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	37
12. Tampilan pemberian <i>feedback</i> pada <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	38
13. Tampilan materi pada <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	50
14. langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan yang digunakan .....	63
15. Halaman pembukaan sub tema 1 .....	64
16. Kegiatan pembelajaran sub tema 1,2,3 .....	65
17. Soal sub tema 1,2,3 .....	65
18. Pemberian <i>feedback</i> dalam kegiatan pembelajaran sub tema 1 .....	65
19. Tampilan penutupp .....	68
20. Grafik hasil validasi ahli media tahap 1 .....	71
21. Grafik hasil validasi ahli materi tahap 1 .....	73
22. Penambahan materi sumber energi panas sub tema 3 setelah revisi .....	74

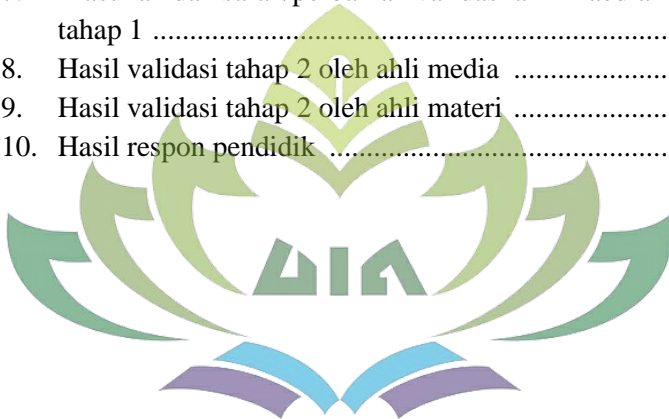
23. Tampilan perbaikan pada aspek mendorong keingintahuan sub tema 3 .....	74
24. Tampilan perbaikan pada aspek penyelesaian secara sistematis sub tema 2 .....	75
25. Penambahan soal latihan dan contoh fisika dalam kehidupan sehari-hari sub tema 1 .....	77
26. Perbaikan pada aspek pewarnaan sub tema 1 .....	77
27. Penambahan pada gambar bahan konduktor dan isolator sub tema 3 .....	78
28. Perbaikan tulisan materi pada sub tema 2 .....	80
29. Grafik perbandingan hasil validasi ahli media tahap 1 dan tahap 2 .....	82
30. Grafik perbandingan hasil respon pendidik 1 dan 2	85





## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Instrument skor <i>skala likert</i> .....	57
2. Kriteria validasi ahli media dan materi .....	58
3. Kriteria validasi respon peserta didik .....	59
4. Hasil validasi tahap 1 oleh ahli media .....	67
5. Hasil validasi tahap 1 oleh ahli materi .....	69
6. Masukan dan saran/perbaikan validasi ahli materi tahap 1 .....	72
7. Masukan dan saran/perbaikan validasi ahli maedia tahap 1 .....	76
8. Hasil validasi tahap 2 oleh ahli media .....	79
9. Hasil validasi tahap 2 oleh ahli materi .....	81
10. Hasil respon pendidik .....	84



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 nota dinas .....	92
Lampiran 2 surat pra penelitian .....	95
Lampiran 3 surat balasan pra penelitian .....	96
Lampiran 4 daftar wawancara dengan narasumber .....	98
Lampiran 5 lembar angket analisis keputusan peserta didik .....	101
Lampiran 6 surat permohonan penelitian .....	108
Lampiran 7 surat balasan penelitian .....	111
Lampiran 8 surat pertanyaan validasi para ahli .....	113
Lampiran 9 surat pengantar validasi para ahli .....	117
Lampiran 10 kisi-kisi angket validasi ahli materi .....	121
Lampiran 11 kisi-kisi angket validasi ahli media .....	122
Lampiran 12 lembar angket validasi ahli materi .....	123
Lampiran 13 Lembar angket validasi ahli media .....	139
Lampiran 14 kisi-kisi angket validasi respon pendidik .....	151
Lampiran 15 kisi-kisi angket respon pendidik .....	152
Lampiran 16 lembar angket respon peserta didik .....	153
Lampiran 17 lembar angket respon pendidik .....	166
Lampiran 18 rekapitulasi hasil validasi ahli media tahap 1 .....	173
Lampiran 19 rekapitulasi hasil validasi ahli media tahap 2 .....	174
Lampiran 20 rekapitulasi hasil validasi ahli materi tahap 1 .....	175
Lampiran 21 rekapitulasi hasil validasi ahli materi tahap 2 .....	176
Lampiran 22 rekapitulasi hasil respon pendidik .....	177
Lampiran 20 rekapitulasi hasil uji coba kelompok kecil .....	178
Lampiran 21 rekapitulasi hasil uji coba kelompok besar .....	179
Lampiran 22 silabus .....	181
Lampiran 23 dekomendasi .....	191

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kehidupan manusia mengalami perkembangan dalam berbagai bidang salah satunya yaitu bidang pendidikan yang menuntut manusia untuk terus meningkatkan kualitas dan kemampuan dirinya. Pendidikan membuat setiap orang mendapat tujuan tertentu atau kenyamanan dalam kehidupannya agar bisa mengembangkan faktor, yaitu kognitif, efektif, psikomotor.<sup>1</sup> Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dalam bentuk proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan formal berupa sekolah.<sup>2</sup> Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan individu.<sup>3</sup> Sebagaimana sudah di jelaskan dalam Q.S. At-Taubah ayat 122<sup>4</sup>,

وَمَا كَانَتِ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ  
مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا  
إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Artinya: “tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi

---

<sup>1</sup>Yunita Munandar, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTS 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur” (Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2018), h. 1.

<sup>2</sup>Erlia Dwi Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak di Perguruan Tinggi” (Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2017), h.1.

<sup>3</sup>Redia Mudyahardjo. *Pengantar pendidikan* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), h.3.

<sup>4</sup>Departemen Agama RI, *AL-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: JABAL, 2010), h. 205



*peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.”*

Telah dipaparkan dari ayat tersebut menjelaskan bahwa pembagian wilayah kerja manusia dalam mengelola suatu negara. Tidak hanya memiliki angkatan perang, namun juga memiliki ilmuwan yang cerdas, sehingga dapat memberikan peringatan-peringatan berupa pengajaran kepada generasi penerus bangsa. Salah satunya, pendidikan memiliki tujuan yang sangat penting, yaitu mengembangkan dan mencerdaskan kemampuan bangsa dan mengembangkan potensi peserta didik sebagai makhluk yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Artinya tujuan pendidikan adalah mendidik masyarakat yang memiliki sikap, perilaku, atau sikap sosial yang baik dan mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang tangguh dan berdaya saing. Jauh sebelum perkembangan pendidikan dan teknologi, proses pembelajaran telah dilakukan sejak zaman Nabi Adam AS.

Tercantum dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah ayat 31<sup>5</sup>, sebagai berikut:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي

بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

*Artinya: “Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!" (Q.S Al-Baqarah 31).*

---

<sup>5</sup>Departemen Agama RI, *AL-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: JABAL, 2010), h. 6.

Berdasarkan ayat di atas dapat suatu pelajaran bahwa Allah yang mengajarkan kepada manusia, tanpa itu manusia tidak akan bisa berbahasa dan mengenal benda-benda yang ada disekitarnya. Kemudian setelah itu, manusia mengembangkannya lewat pengalaman dan pembelajaran. Semua itu tidak lepas dari bimbingan Allah SWT. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.<sup>6</sup> Pembelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang gejala alam dan perubahan-perubahan yang sangat bermanfaat bagi manusia. IPA merupakan mata pelajaran di SD/MI yang ditujukan agar peserta didik mempunyai pengetahuan, gagasan, dan pola pikir yang sistematis mengenai alam di lingkungan sekitar, yang didapat dari pengalaman melalui kegiatan fase ilmiah.<sup>7</sup> IPA mempelajari satau alam semesta benda-benda yang ada serta perubahannya yang ada di muka bumi ini. Baik yang dapat diamati dengan alat indera, maka untuk mencapai suatu keterampilan dan hasil belajar. Terkait kendala peserta didik kurangnya memahami suatu materi pembelajaran IPA, dan kurangnya dalam menstimulus perhatian dan pemikiran peserta didik dalam proses KMB.

Uraian diatas tentunya terlihat bahwa penggunaan media dalam pembelajaran IPA sangat penting. Belajar akan lebih bermakna dikarenakan apa yang di pelajari oleh peserta didik dapat di lihat dan menjadi tergambar dalam pola pikir peserta didik serta berkaitan dengan pengalaman hidupnya. Namun pada kenyataannya pembelajaran IPA yang banyak ditemui masih adanya pendidik belum menggunakan media pembelajaran audio visual lebih banyak menggunakan sumber belajar dari media cetak seperti buku paket peserta didik serta terkadang menggunakan media gambar biasa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi

---

<sup>6</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 1-2.

<sup>7</sup>Vicky Veranita, *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas V di MI Al-Ittihaad 01 Pasir Kidul Kecamatan Purwokerto Barat*, (Skripsi Iain Purwokerto, 2015), h.1-2.

dalam proses belajar.<sup>8</sup> Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, sehingga proses pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Harapan Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat dapat membentuk perilaku peserta didik yang kuat dan sehat dalam menghadapi tantangan hidup ke depannya.<sup>9</sup> Untuk mengimplementasikan tujuan pembelajaran dengan baik diperlukan komponen terkait yaitu kurikulum, metode pengajaran, sumber belajar serta media pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran, media merupakan sarana atau alat terjadinya proses belajar mengajar. Media sebagai salah satu komponen yang harus diciptakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran sebagai penyalur pesan (bahan pembelajaran) di dalam kelas, yang berguna untuk membantu peserta didik dalam minat, menstimulus perhatian, pikiran, dan perasaan dalam kegiatan belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>10</sup> Sehingga media pembelajaran sebagai peranan atau perantara dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra penelitian berupa hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada MIN 8 Bandar Lampung. Masalah yang terjadi belakangan ini adalah kurangnya pemahaman dan antusias belajar khususnya pembelajaran IPA. Peneliti sudah melakukan wawancara langsung kepada Ibu Hadijah, S.Pd mengatakan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran untuk di sekolah MIN 8 Bandar Lampung belum memaksimalkan dalam menggunakan media pembelajaran berbentuk media video, beliau mengatakan dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan media cetak seperti buku atau gambar yang ada di dalam buku paket peserta didik terkadang juga menggunakan media langsung dengan memanfaatkan lingkungan sekitar, sehingga peserta didik sering kali

---

<sup>8</sup>Azhar Arsyad, *Op.cit*

<sup>9</sup>Sohibun, Filza Yuliana Ade, "pengembangan media pembelajaran berbasis virtual (class berbantuan google drive)", *TADRIS*, Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol.2 No.2, (Desember 2017), h. 122.

<sup>10</sup>Dyah ayu Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VII SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016", (Skripsi Universitas Negeri Semarang 2016), h.3.

kurang kondusif saat pembelajaran berlangsung.<sup>11</sup> Namun Sarana dan prasaran seperti LCD proyektor yang belum dimanfaatkan sebagaimana mestinya, dengan permasalahan tersebut mendasari peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan *Sparkol VideoScribe* beserta *Feedback*, dengan ini menumbuhkan pembelajaran yang lebih seru dan lebih bervariasi. Kurangnya pembaharuan media pembelajaran yang berbentuk audio visual atau berbasis teknologi menjadikan salah satu faktor yang menyebabkan minat antusias peserta didik pembelajaran IPA, peserta didik hanya terpaku dengan bahan ajar saja yang membuat peserta didik menjadi tidak tertarik dalam belajar dan membuat peserta didik kurang memahami pembelajaran. Sedangkan untuk di SDIT Permata Bunda II Bandar Lampung mengatakan sudah pernah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran audiovisual dan juga pernah sekali menggunakan *sparkol videoscribe*. Namun untuk pengembangan yang terbaru belum dilakukan.

Hal ini juga dirasakan oleh peserta didik, peneliti melakukan wawancara kepada Diko salah satu peserta didik di kelas VB, <sup>12</sup>Diko mengatakan pembelajaran terasa elum maksimal jika hanya mengacu pada bahan ajar dan media cetak. Peserta didik mengharapkan adanya media pembelajaran yang lebih menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bervariasi. Diko mengungkapkan bahwasanya pendidik menggunakan media cetak hanya saja media yang digunakan berupa gambar yang ada di dalam buku paket peserta didik, hal tersebut membuat pembelajaran dirasa kurang maksimal, sehingga peserta didik sering kali malas akan belajar khususnya belajar IPA, Peneliti melakukan pengamatan pada proses pembelajaran, pada saat itu pendidik hanya menggunakan bahan ajar buku paket yang terdapat gambar di dalamnya sebagai media pembelajaran cetak, dilanjut pendidik menjelaskan isi materi melalui gambar yang ada di dalam buku dan peserta didik menyimaknya. Penggunaan buku paket membuat proses pembelajaran kurang efektif masih terdapat peserta didik yang tidak ikut mendengarkan serta tidak

---

<sup>11</sup>Hadijah, "Wawancara Guru Kelas VB", dilaksanakan 23 januari 2019, pukul 09.00 WIB

<sup>12</sup>Diko, "Wawancara Peserta didik Kelas VB, Dilaksanakan 23 januari 2019, pukul 09.30 WIB

menyimak penjelasan dari pendidik, peserta didik sibuk dan asyik bermain dengan teman sebangkunya dan bermalas-malasan pada saat pembelajaran. Oleh karena itu peneliti berminat untuk mengembangkan salah satu jenis media yang dibungkus dengan menggunakan program aplikasi (*software*) berupa *Sparkol VideoScribe* beserta *Feedback*. *Sparkol VideoScribe* adalah cara lain yang unik untuk membuat video animasi yang menarik dengan mudah dan cepat.

*Sparkol VideoScribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Selain itu, pengguna dapat menyalin dan menempelkan audio jika diperlukan untuk membuat video. *Sparkol VideoScribe* dapat dilakukan secara offline dan tidak harus pada layanan internet<sup>13</sup>. Hal ini memudahkan pendidik dalam mempelajari media menggunakan *Sparkol Videoscribe*. *Feedback* adalah suatu upaya pendidik untuk membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dengan cara menanggapi hasil kerja peserta didik sehingga lebih menguasai materi yang disampaikan. *Feedback* memberikan koreksi terhadap jawaban-jawaban atas respon peserta didik dalam pembelajaran.<sup>14</sup> Dimana dengan menggunakan *feedback* dapat memberikan motivasi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih bersemangat dalam belajar dan meningkatkan antusiasnya, serta pembelajaran menjadi jauh lebih menarik dan efektif, maka peserta didik akan dapat dengan mudah memahami pembelajaran khususnya IPA pada materi suhu, kalor dan perpindahannya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti melakukan Penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol VideoScribe Beserta Feedback Pada Mata Pelajaran IPA Tema Panas dan Perpindahannya Kelas V SD/MI*”.

---

<sup>13</sup>Kholidin, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Videoscribe Sparkol pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Di Sekolah Menengah Atas*, (artikel FKIP Universitas Sriwijaya)

<sup>14</sup>Didin Budiman, *Bahan Ajar Pedagogi Olahraga FPOK UPI*



## B. Identifikasi Masalah

Masalah yang dihadapi dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Banyaknya jumlah sarana dan media pembelajaran berupa buku kurang diminati
2. Kurangnya antusias peserta didik kelas V di MIN 8 Bandar Lampung, dalam proses pembelajaran IPA.
3. Media *Sparkol VideoScribe* tema panas dan perpindahannya belum digunakan pada pembelajaran IPA di sekolah MIN 8 Bandar Lampung dan SD IT Permata Bunda.
4. Media multimedia diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran terkhusus pembelajaran IPA tema panas dan perpindahannya..
5. Pendidik perlu berinovasi pengetahuan dalam penggunaan bahan ajar serta media dalam proses pembelajaran..

## C. Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran IPA tema panas dan perpindahannya kelas V SD/MI yang menggunakan *Sparkol VideoScribe* beserta *Feedback*.
2. Materi yang disajikan hanya membahas suhu, kalor dan perpindahannya.
3. Pengujian produk dibuat hanya untuk penilaian kualitas/kelayakan dan kemenarikan media serta tingkat keberhasilan dari media tersebut .
4. Pengkajian ini dilaksanakan di MIN 8 Bandar Lampung dan SDIT Permata Bunda II Bandar Lampung.

## D. Rumusan Masalah

Hasil dari identifikasi masalah yang diangkat, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan dalam media pembelajaran IPA pada tema panas dan perpindahannya kelas V SD/MI menggunakan *Sparkol VideoScribe* beserta *Feedback*?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran IPA pada tema panas dan perpindahannya kelas V SD/MI menggunakan *Sparkol VideoScribe* beserta *Feedback*?
3. Bagaimana reaksi pengajar serta peserta didik mengenai media pembelajaran IPA pada tema panas dan perpindahannya kelas V SD/MI menggunakan *Sparkol VideoScribe* beserta *Feedback*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* beserta *Feedback* pada mata pelajaran IPA tema panas dan perpindahannya kelas V SD/MI.
2. Menguji kelayakan/kualitas serta kemenarikan media pembelajaran IPA tema panas dan perpindahannya kelas V SD/MI menggunakan *Sparkol VideoScribe* beserta *Feedback*.
3. Mengetahui respon pendidik serta peserta didik terhadap kualitas/kelayakan media pembelajaran pembelajaran IPA pada tema panas dan perpindahannya kelas V SD/MI menggunakan *Sparkol VideoScribe* beserta *Feedback*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis pada penelitian ini, dengan menggunakan media *Sparkol VideoScribe* beserta *Feedback* ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran dan akan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan dan terciptanya pembelajaran yang efektif karena media *Sparkol VideoScribe* beserta *Feedback* merupakan media video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar animasi, tulisan dan dubbing suara yang disusun menjadi sebuah video. Media persentasi yang paling canggih yang dapat menyampaikan lima bentuk video yang dapat menampilkan suara, tulisan,

gambar, serta gerakan dan animasi sehingga menarik dan tidak membosankan bagi penggunanya

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi pengkaji**

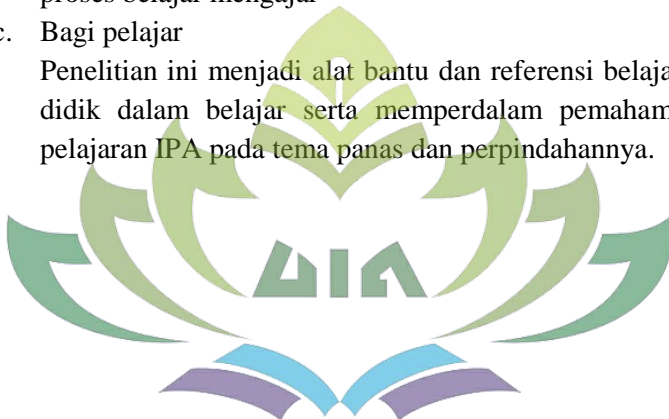
Memperoleh pengalaman langsung dalam pengembangan media pembelajaran *VideoScribe* beserta *Feedback* di sekolah yang dapat berguna untuk peserta dan merupakan wujud kontribusi peneliti dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan

### **b. Bagi pendidik**

Manfaat bagi pendidik adalah sebagai sarana dan referensi dalam pengembangan media pembelajaran, serta menunjang proses belajar mengajar

### **c. Bagi pelajar**

Penelitian ini menjadi alat bantu dan referensi belajar peserta didik dalam belajar serta memperdalam pemahaman mata pelajaran IPA pada tema panas dan perpindahannya.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Konsep Pengembangan Model

###### a. Pengertian Reserch and Development

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) umumnya berfokus pada proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan.<sup>15</sup> Secara sederhana penelitian dan pengembangan dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan produk, menguji produk, hingga mendapatkan hasilnya dari suatu produk yang berstandar dengan indikator yang ditetapkan.<sup>16</sup> Ada beberapa istilah tentang penelitian dan pengembangan, Borg and Gall menggunakan nama *Research and Development* (R&D) yang diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Richey and Kelin menggunakan nama *Design and Development Research* yang dapat diterjemahkan menjadi perancangan dan penelitian pengembangan. Thiagarajan menggunakan Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, Dissemination*. Dick and Carry menggunakan istilah ADDIE (*Analysis, Design, Development, I mplementation,*

---

<sup>15</sup>Yuberti, Saregar Antomi, *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, (Bandar Lampung: Aura, 2017), h. 57.

<sup>16</sup>Yuberti, "Penelitian dan Pengembangan Yang Belum Diminati dan Perspektifnya". *AL- BIRUNI Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, Vol.3, no.2 (2014), h. 3.

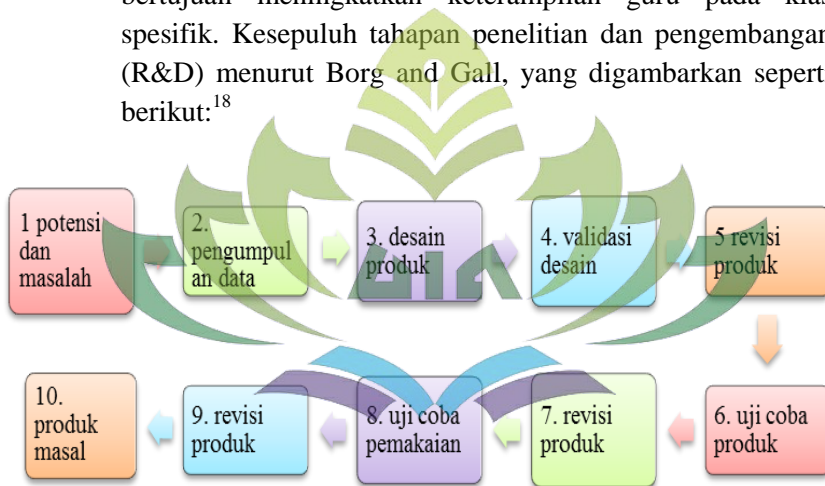
*Evaluation*).<sup>17</sup> Dapat disimpulkan pengembangan adalah suatu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi perangkat tertentu yang menjadi sebuah produk.

### **b. Tahap-tahap Penelitian**

Telah dikemukakan tahap-tahap penelitian dan pengembangan dari berbagai penulis disajikan sebagai berikut:

#### **1) Borg and Gall**

Mengatakan sepuluh tahapan dalam R&D yang dikembangkan oleh staf Program Pendidikan Guru di Laboratorium Penelitian dan Pengembangan Pendidikan di Far West disajikan dalam kursus mini berujud untuk meningkatkan kualifikasi guru di kelas tertentu. yang bertujuan meningkatkan keterampilan guru pada klas spesifik. Kesepuluh tahapan penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Borg and Gall, yang digambarkan seperti berikut:<sup>18</sup>



Gambar.1

### **langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Brog and Gall**

Pada penelitian pengembangan ini mengacu pada prosedur penelitian pengembangan menurut Sugiyono yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Prosedur penelitian pengembangan menurut

<sup>17</sup>Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 28.

<sup>18</sup>*Ibid*, h. 35.

Sugiyono. prosedur yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi beberapa tahap seperti yang dikemukakan Sugiyono, yaitu:

1. Potensi dan masalah. Research and Development (R&D) dapat berawal dari adanya potensi dan masalah, Potensi dan masalah pada penelitian pengembangan ini didasarkan atas hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah
2. Pengumpulan data. Sebelum menentukan pilihan perencanaan produk yang akan dikembangkan sebaiknya diadakan pengumpulan data kebutuhan yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh sekolah. selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.
3. Desain produk. serangkaian penelitian awal, dapat berupa rancangan kerja baru atau produk baru. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah peneliti membuat desain produk yang akan dikembangkan.
4. Validasi desain. Proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan atau produk baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dibuat.
5. Revisi desain produk. Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan para pakar dan ahli lainnya, selanjutnya dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.
6. Uji coba produk. Melakukan uji coba terbatas, uji coba ini bertujuan untuk melihat keefektivitasan produk yang dikembangkan. Pengembangan produk dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan direvisi oleh validator. Hasil uji coba lapangan ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan media yang dibuat.



7. Revisi produk. Revisi produk yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal. Hasil uji coba lapangan tersebut diperoleh informasi kualitatif tentang program atau produk yang dikembangkan. Berdasarkan data tersebut apakah masih diperlukan untuk melakukan evaluasi yang sama dengan mengambil situs yang sama pula.
8. Uji coba pemakaian. Setelah pengujian terhadap produksi berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk tersebut diterapkan pada kondisi nyata untuk lingkup yang luas
9. Revisi produk. Revisi ini dilakukan apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan, maka produk perlu diperbaiki
10. Produk masal. Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal.<sup>19</sup>

## **B. Referensi Teoretis**

### **1. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>20</sup> Media sebagai alat informasi dan komunikasi, sarana prasarana, fasilitas, penunjang, penghubung, penyalur dan lain sebagainya, kata media digunakan untuk beberapa hal yang berbeda-beda dalam kehidupan sehari-hari, contohnya ukuran pada pakaian yang disingkat menjadi ‘M’ menjelaskan kata ‘pertengahan’ seperti dalam kalimat mediasi/mediator yakni proses perdamaian dua belah pihak yang sedang dalam pertikaian. Istilah tersebut menunjukan fungsi dan perannya, yaitu mengatur hubungan

---

<sup>19</sup> Achmad Sholichul Himma Putra, “ Pengembangan Media Pisang Badar (Pilih Pasangan Bangun Datar) Pada Sub Tema Hidup Bersih dan Sehat di Kelas II Sekolah Dasar”, (Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang :2017), h. 35.

<sup>20</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), h. 3.

yang berpengaruh dengan dua pihak dalam fase belajar peserta didik dan hasil pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwasanya media merupakan alat yang mengantarkan atau yang menyampaikan pesan-pesan dalam proses pembelajaran.

### **b. Definisi Pembelajaran**

Definisi Kata pembelajaran berasal dari kata belajar mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat “intervensi” sehingga proses pembelajaran berlangsung.<sup>21</sup> Definisi kata pembelajaran sengaja dipakai sebagai timbalan dari kata ‘*instruction*’. Kata ‘*instruction*’ mempunyai pengertian yang lebih luas dari pada pengajaran. Oleh sebab itu dalam pembelajaran yang ditekankan adalah metode belajar, maka usaha-usaha yang terkandung dalam mengatur sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik disebut pembelajaran.<sup>22</sup> Istilah pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran, dan istilah belajar-mengajar, pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang pendidik belajar dan membelajarkan peserta didik. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kolaborasi antara pendidik dengan peserta didik dalam memfungsikan kemampuan dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam peserta didik itu sendiri. Hakikat pembelajaran secara keseluruhan terdiri dari serangkaian ukuran yang dirancang untuk memudahkan proses pembelajaran.

Tujuan pembelajaran sebenarnya memiliki arti Pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih kemampuan intelektual dan menstimulus keingintahuan serta memotivasi peserta didik.<sup>23</sup> Dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses yang diusahakan oleh peserta didik memungkinkan peserta didik untuk secara efisien

---

<sup>21</sup>Karwono, Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran* (Depok: Rajagrafindo Persada, 2017), h.19.

<sup>22</sup>Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan pembelajaran, *Kurikulum & Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), h. 128

<sup>23</sup>Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta: SUKA-Press, 2014), h. 169.

dan rasional mengoptimalkan keterampilan kognitif dan emosionalnya untuk mencapai perubahan karakter / perilaku yang diharapkan.

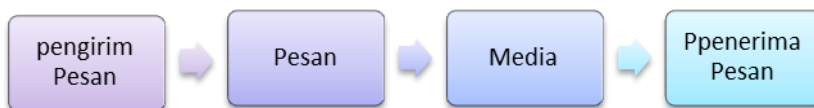
### **c. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam penyampaian pesan tertentu, implementasi dalam proses pembelajaran yang digunakan pada saat proses belajar-mengajar. Media pembelajaran salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam keberhasilan proses belajar-mengajar, seperti yang dikatakan oleh Gagne, menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar. Miarso berpendapat bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.”<sup>24</sup> Memperhatikan beberapa pendapat tersebut, maka media pembelajaran merupakan salah satu teknologi yang membawa pesan untuk digunakan dalam keperluan pembelajaran, dan menjadikannya sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam satu belajar-mengajar. Media pembelajaran sebagai komunikasi dalam bentuk cetak maupun termasuk teknologi perangkat keras.

Hakikat media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan diteruskan pesan penerima atau sumber belajar yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk memperoleh tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dinyatakan, sehingga dalam fungsinya memperoleh media sebagai komposisi pembelajaran.

---

<sup>24</sup>Rusman, et.al. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), h. 169.



Gambar.2  
**Proses komunikasi menggunakan media**

#### **d.Pengembangan Media Pembelajaran**

Agar tercapainya pembelajaran yang efektif membutuhkan perencanaan, unsur yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran adalah ekspansi media pembelajaran.<sup>25</sup> Media pembelajaran dapat dipilih berdasarkan nilai validasi isi bahan ajar dan kemudahan memperolehnya. Namun, jika bahan ajar seperti media pembelajaran belum tersedia, maka pendidik mencoba mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada. berdasarkan klasifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing. Karakteristik tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan, menurut kemampuan media tersebut untuk memberikan atau membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan maupun penciuman. dengan begitu pendidik dapat menyesuaikan dengan situasi pembelajaran.<sup>26</sup> Berikut ini jenis-jenis media pembelajaran:

##### **1) Media Visual**

Media visual merupakan media yang memiliki unsur utama berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk. Bentuk pertama menampilkan gambar diam seperti film strip, slide, foto, gambar atau lukisan, dan cetakan.

<sup>25</sup>Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada pembelajaran pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 1017), h.77

<sup>26</sup>Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran Visual – Audio Visual – Komputer Power Point – Internet – Interactive Video* (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), h.4

Bentuk kedua menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun. Media visual yang digunakan dalam pembelajaran di antaranya buku, jurnal, peta, gambar, dan lain-lainnya.

2) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Alat yang digunakan dalam media ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Media audio visual terbagi menjadi dua macam, ialah audio visual murni dan audio visual tidak murni. Audio visual murni merupakan sebuah media yang memiliki unsur suara maupun unsur gambar yang berasal dari satu sumber, contohnya video kaset. Audio visual tidak murni merupakan media yang unsur suara dan gambar berasal dari sumber yang berlainan,

3) Media Audio

Media audio adalah media yang berisi pesan yang diterima oleh indera pendengaran. Pesan yang disampaikan melalui media audio berupa lambing-lambang auditif baik verbal maupun non verbal.<sup>27</sup> Media audio dalam pembelajaran dikatakan sebagai bahan pembelajaran yang dapat disajikan dalam bentuk auditif yang dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga terjadinya proses KBM

4) Media berbasis komputer

Merupakan pembelajaran yang memfungsikan *software* atau perangkat lunak untuk berintraksi dengan komputer dalam aktifitas pembelajaran di kelas maupun di sekolah. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu variasi pembelajaran terprogram salah satunya contohnya adalah power point.<sup>28</sup> Peranan media pembelajaran

---

<sup>27</sup>Giri Wiarto, *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta: Laksitas, 2016), h.141.

<sup>28</sup>*Op.Cit*, Ega Rima Wati, h. 67-68.

berbasis komputer sebagai bantuan tambahan dalam belajar mengajar.

#### **e. Fungsi Media Pembelajaran**

Sebagai komponen sistem pembelajaran, media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuat pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada peserta didik. Media pembelajaran memiliki posisi yang strategis sebagai bagian kohoren dari pembelajaran . kohoren dalam dalam konteks ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran tidak terpisahkan dari fase belajar-mengajar.<sup>29</sup> Berikut ini merupakan beberapa fungsi media menurut degeng adalah sebagai berikut:

Menurut Degeng secara garis besar fungsi media adalah:

1. Menghindari terjadinya verbalisme,
2. Membangkitkan minat/motivasi,
3. Menarik perhatian peserta didik,
4. Mengatasi keterbatasan; ruang, waktu, dan ukuran,
5. Mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar,
6. Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Media pembelajaran yang disiapkan baik dalam batas-batas tertentu dapat menstimulus timbulnya semacam “dialog internal” dalam diri peserta didik. Secara langsung akan terjadinya komunikasi antara peserta didik dengan sumber belajar pesan dari pendidik. Ibrahim menjelaskan fungsi media pembelajaran sebagai proses komunikasi dan kegiatan interaksi antara peserta didik dan lingkungannya.<sup>30</sup> Dilihat dari proses pembelajaran se bagai fase komunikasi, maka fungsi media pembelajaran adalah sebagai pembawa informasi dari pendidik ke penerima (peserta didik).

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik

---

<sup>29</sup>Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), h. 128.

<sup>30</sup>*Ibid*, h. 129.



meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.<sup>31</sup> seperti dalam QS, Al-Alaq ayat 4-5<sup>32</sup>, sudah digunkannya perantara dalam belajar mengajar.

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Penjelasan dari ayat tersebut menyatakan bahwa dalam mengajar manusia pertama melalui media pena dan mengajar tanpa alat seperti membaca.

## 2. Feedback

### a. Pengertian *Feedback*

Dalam proses komunikasi dikenal istilah *feedback* (umpan balik), yaitu reaksi (tanggapan) yang diberikan oleh penerima pesan atau komunikasi kepada penyampai pesan atau komunikator/sumber lainnya, *feedback* (umpan balik) juga dapat berupa reaksi yang timbul dari pesan kepada komunikator.<sup>33</sup> Umpan balik (*feedback*) dalam kegiatan pembelajaran merupakan suatu peristiwa yang memberikan keyakinan kepada peserta didik bahwa kegiatan tersebut telah atau tidak mencapai tujuannya.

Umpan balik (*feedback*) adalah tentang memberikan informasi dari tes atau alat ukur lainnya, kepada peserta didik untuk memperbaiki pencapaian hasil belajar kata Suke. Umpan balik (*feedback*) dalam hal ini adalah tindakan pendidik. pendidik membantu peserta didik dalam memahami Pembelajaran dengan merespon hasil penelitian atau pekerjaan yang dilakukan peserta didik dengan mengambil materi yang

<sup>31</sup> Azhar Arsyad, *Op.Cit*, h. 20.

<sup>32</sup> Departemen Agama RI, *AL-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: JABAL, 2010), h.597.

<sup>33</sup> Khomsahrial Romli, *Komunikasi Massa* (Jakarta: PT Grasindo, 2016), h.

diberikan oleh pendidik. Umpan balik (*Feedback*) suatu pembetulan yang bersifat objektif. Penjelas tersebut menyimpulkan bahwa umpan balik (*feedback*), adalah suatu versi pengembalian pandangan kebiasaan atau uji verifikasi peserta didik itu diharapkan dapat memberikan motivasi peserta didik sehingga peserta didik dapat meningkatkan dan memperbaiki potensi dan hasil belajar peserta didik.<sup>34</sup> Dengan adanya beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa umpan balik merupakan penegasan, koreksi, atau evaluasi atas kontribusi seseorang baik berupa perkataan maupun tindakan tertentu. Umpan balik (*Feedback*) bisa dibuat lebih segar dan berlanjut terus menerus dengan menggunakan anak didik dalam proyek-proyek dan simulasi-simulasi penuh makna, jika bahannya benar-benar bermakna peserta didik akan termotivasi secara intrinsik untuk melakukan lebih baik.<sup>35</sup> *Feedback* (umpan balik) pembelajaran akan dirasa lebih bermakna pada peserta didik, karena dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

#### **b. Manfaat *feedback* pembelajaran**

Kehadiran umpan balik (*feedback*) di dalam kelas tentunya tidak hanya bermanfaat bagi pendidik, tetapi juga bagi peserta didik. Berikut beberapa manfaat dari hadirnya *feedback* (umpan balik) dalam pembelajaran.

- a. Aktivasi semua orang yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Adanya pemberian *feedback* (umpan balik) untuk ruang dua pihak yaitu pendidik dan peserta didik. Keterlambatan murid adalah reaksi pendidik terhadap respon tersebut. Sebuah ruang interaksi dua pihak yaitu peserta didik dan pendidik. Keterlibatan peserta didik merupakan respon yang ditanggapi dari adanya *feedback* (umpan balik) yang akan diberikan oleh pendidik.

---

<sup>34</sup>Chandra Asri Windarsih, Aplikasi Teori Umpan Balik (*Feedback*) dalam Pembelajaran Motb orik pada Anak Usia Dini, *Jurnal Tunas Siliwangi*, Vol. 2 no. 1, (April 2016), h. 23.

<sup>35</sup>C. George Boeree, *Metode Pembelajaran & Pengajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 67.

- b. Adalah platform yang menawarkan kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saran, dan kritik yang membangun.

Peserta didik menyampaikan pendapatnya dan pendidik dapat segera memberikan saran dan kritik yang membangun untuk mengoreksi apa yang siswa pahami.

- c. Peserta didik mengetahui keabsahan dan akurasi

Umpan balik (*feedback*) merupakan cara untuk mengetahui kebenaran dan ketepatan suatu refleksi, dan refleksi juga merupakan umpan balik. Dengan memberikan jenis umpan balik (*feedback*) yang tepat, anak-anak dapat belajar dan memahami kinerja akademis mereka.

- d. Peserta didik mengetahui kekurangan dan kekeliruan dirinya

Peserta didik akan mengetahui jika ada kekurangan dan kesalahan dalam perolehan informasi yang diberikan selama proses belajar. Peserta didik dan teman-teman dapat meningkatkan dengan memberikan peringkat atau komentar.

- e. Memotivasi belajar peserta didik

*Feedback* (umpan balik) yang diberikan oleh pendidik akan mendorong peserta didik terus berlatih. Menjadikannya sebagai motivasi belajar dikarenakan memberikan peserta didik informasi mengenai kompetensi.

- f. Sebagai alat evaluasi

Sebagai alat ukur tercapai atau tidak tercapai, tujuan harus dicapai melalui kegiatan pembelajaran. Serta meningkatkan kualitas pengajaran bagi guru dan siswa. Umpan balik berguna untuk memperbaiki dan mmemperbarui isi materi atau sumber belajar..<sup>36</sup> Dengan begitu pemberian *feedback* (umpan balik) dapat

---

<sup>36</sup>Inayatul Lathifah, “Kemampuan Memberi *Feedback* dalam Kegiatan Bercerita pada Guru TK Kelompok B Di Gugus Terpadu Cut Mutia Cilacap Tengah Cilacap, (Skripsi Universitas Yogyakarta, 2015), h. 12.

menimbulkan kualitas pengajaran yang lebih baik dalam sebagai alat evaluasi.

Adapun menurut Adi W. Gunawan dalam skripsi Lathifatul Amanati cara memberikan *feedback* yang tepat disajikan sebagai berikut:

- 1) *Feedback* (umpan balik) Seharusnya korektif-korektif disini, pendidik tidak hanya menjawab salah, tapi juga memberikan jawaban yang benar.
- 2) *Feedback* (umpan balik) seharusnya diberikan pada waktu yang tepat. Umpan balik setelah eksamen memberikan hasil yang baik.
- 3) Harus *spesifik* dan memenuhi kriteria tertentu. Umpan balik yang optimal didasarkan pada tingkat pengetahuan atau pengalaman tertentu..
- 4) Peserta didik dapat memberikan umpan balik (*feedback*) untuk dirinya sendiri.
- 5) Umpan balik (*Feedback*) positif yang menerima Umpan balik (*Feedback*) negatif

Dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan pemberian *feedback* (umpan balik) sangat diperlukan.<sup>37</sup> Terlebih jika ditinjau dari penerapan konsep belajar tuntas. menghendaki semua siswa dapat mencapai tujuan yang dirumuskan secara benar dan maksimal. *Feedback* (umpan balik) juga dapat melatih atau memberikan suatu keahlian atau keterampilan.

### 3. Sparkol VideoScribe

#### a. Pengertian *Sparkol VideoScribe*

*Sparkol*, sebuah perusahaan Inggris, menciptakan *videoscribe* perangkat lunak yang mudah digunakan untuk membuat animasi papan tulis sendiri. Diluncurkan pada tahun 2012, menghasilkan video yang menarik dengan sangat cepat

---

<sup>37</sup>Lathifatul Amanati, “Pengaruh Pemberian Umpan Balik Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa”, (Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: 2008), h. 34, mengutip dalam buku Suke Silverius, *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik*, (Jakarta: PT. Grasindo, 1991), 148, dikutip oleh Lathifatul Amanati, “Pengaruh Pemberian Umpan Balik Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa”, (Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: 2008), h. 34

dan pembuatan video untuk mereka yang tidak mampu membeli layanan profesional. *Videoscribe* telah digunakan untuk melobi pemerintah, dan oleh pemerintah untuk menjalankan kebijakan. *Videoscribe* telah dibuat untuk mengajukan ide bisnis, memenangkan kontak, mengajarkan pelajaran, kampanye untuk perubahan dan lain-lain.<sup>38</sup>

*Sparkol VideoScribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *Sparkol VideoScribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan dubbing dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video.<sup>39</sup> *Sparkol VideoScribe* juga hamper-hampir mirip dengan sistem kerjanya power pint, yang berbeda adalah di dalam *sparkol* tampilan yang lebih menarik dan lebih unik, lebih bervariasi.

*Sparkol VideoScribe* kebanyakan orang menyebutnya animasi papan. Animasi di papan tulis dengan seorang seniman membuat sketsa gambar dan teks di atas kertas di papan tulis atau semacam kanvas. Papan tulis digunakan untuk mendeskripsikan cerita atau tulisan dalam bentuk materi. Seniman mengolah isi materi dari awal hingga akhir. Tergantung pada isi materinya, durasi penyajian dapat disesuaikan dengan penyajian materi. Penyajian animasi di papan tulis lebih tepat disebut sebagai video selang waktu atau selang waktu, karena animasi jarang digunakan.<sup>40</sup>

#### **b. Kelebihan dan kekurangan *sparkol videoscribe***

Belajar dengan *sparkol videoscribe* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Keunggulan dari media

---

<sup>38</sup>Jon Air, Eric Oakland and Chipp Walters, *The Secrets Behind The Rise Of Video Scribing* (Bristol Inggris: Sparkol Books, 2014), h. 20.

<sup>39</sup>Erlia Dwi Pratiwi, *Op.Cit*

<sup>40</sup>Indriani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu *Sparkol Videoscribe* pada Materi Program Linier Metode Simpleks" (Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2018)

ini adalah: 1) Media disajikan dalam bentuk digital sebagai efek animasi yang menarik, singkat dan jelas. 2) Media mudah dan nyaman digunakan karena dapat digunakan dengan perangkat lunak pemutar video apa pun di komputer. 3) Alat pembelajaran mudah didistribusikan karena mudah disalin, dapat dibagikan di media sosial seperti Facebook dan, 4) mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media online, 5) mampu memusatkan perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif.

Kelemahan media ini yaitu 1) ukuran file yang terlalu besar sehingga memungkinkan akan sedikit melambat jika dijalankan pada komputer atau laptop dengan spesifikasi minimum, 2) Tidak bisa digunakan sepenuhnya secara offline. Jadi, jika Anda ingin menggunakan Videoscribe, Anda harus terhubung ke internet. 3) VCR memiliki kemampuan transmisi terbatas untuk menciptakan kesan bahwa tidak mudah untuk digunakan. 3) sebagai alat pembelajaran berbasis pembelajaran dengan mesin.

Berikut ini adalah beberapa kegunaan *VideoScribe* dalam web Muhammad Zaki:

- 1) *Videoscribe* dapat digunakan untuk keperluan bisnis online, ide marketing yang bisa diaplikasikan pada *VideoScribe*.
- 2) Dapat digunakan untuk pendidik/dosen sebagai penganntar pembelajaran
- 3) Sebagai media presentasi
- 4) Menunjukkan kemampuan berpikir dan mengkombinasikannya melalui *video animasi*.<sup>41</sup>

Telah dipaparkan mengenai kegunaan dari *videoscribe* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam berbagai keperluan tidak hanya di dunia bisnis sebagai alat media presentasi namun dalam dunia pendidikan juga dapat membantu dalam pembelajaran.

---

<sup>41</sup>Dyah ayu Wulandari, *Op.cit*



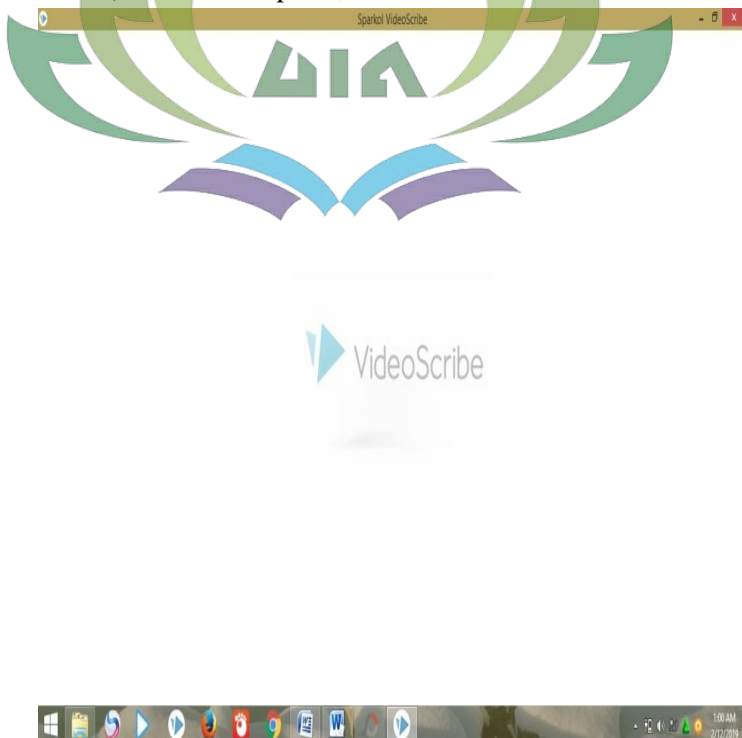
Adapun cara pengoprasian *Sparkol VideoScribe* adalah sebagai berikut.

- 1) Download aplikasi *Sparkol VideoScribe* dari internet.
- 2) Lakukan install *Sparkol VideoScribe* di laptop.
- 3) Buka aplikasi *Sparkol VideoScribe* jika sudah terpasang.
- 4) Setelah Anda memahami instruksinya, klik tombol silang di bagian bawah instruksi.
- 5) Tambahkan gambar, teks, musik atau rekaman menggunakan ikon di sudut kanan.
- 6) Buatlah proyek video yang akan digunakan untuk pembelajaran.
- 7) Klik ikon menu video di layar.
- 8) Simpan video dalam format yang diharapkan.
- 9) Pisahkan di sudut kanan atas.

**c. Slide *sparkol videoscribe***

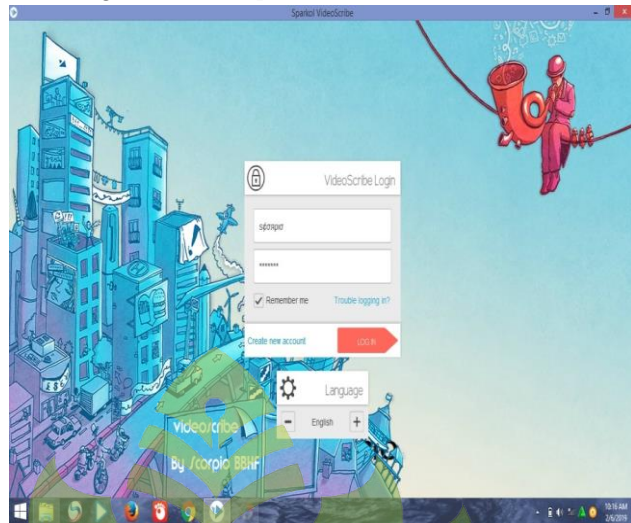
Berikut ini slide-slide dalam *Sparkol VideoScribe* yaitu:

- 1) Slide awal pembuka



Gambar 3  
Slide awal pembuka *sparkol videoscribe*

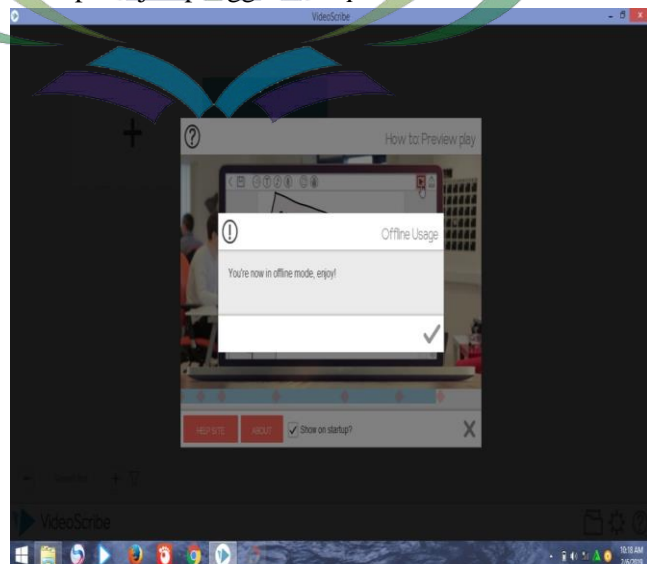
1. Slide login ke akun *Sparkol VideoScribe*



Gambar 4

Login ke akun *Sparkol VideoScribe*

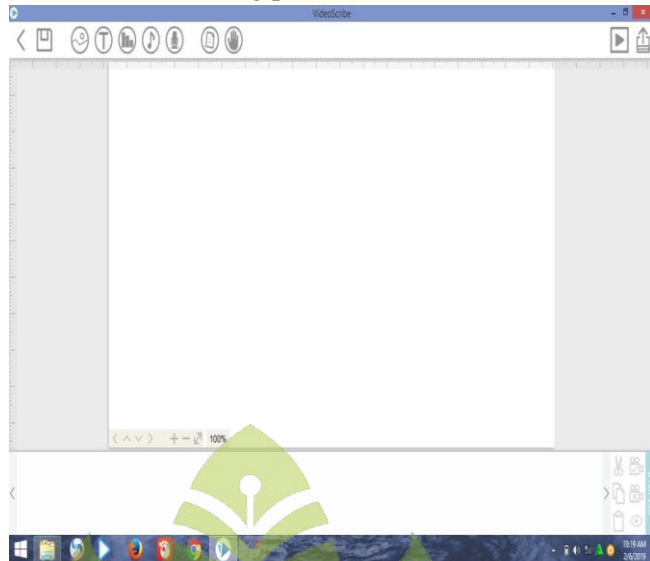
2. Slide petunjuk penggunaan *Sparkol VideoScribe*



Gambar 4

Petunjuk penggunaan *Sparkol VideoScribe*

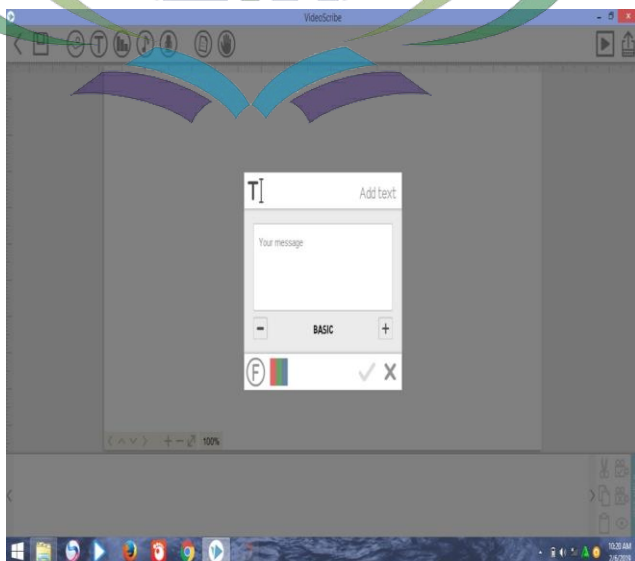
2) Slide halaman kosong pada *Sparkol VideoScribe*



Gambar 5

Halaman kosong pada *Sparkol VideoScribe*

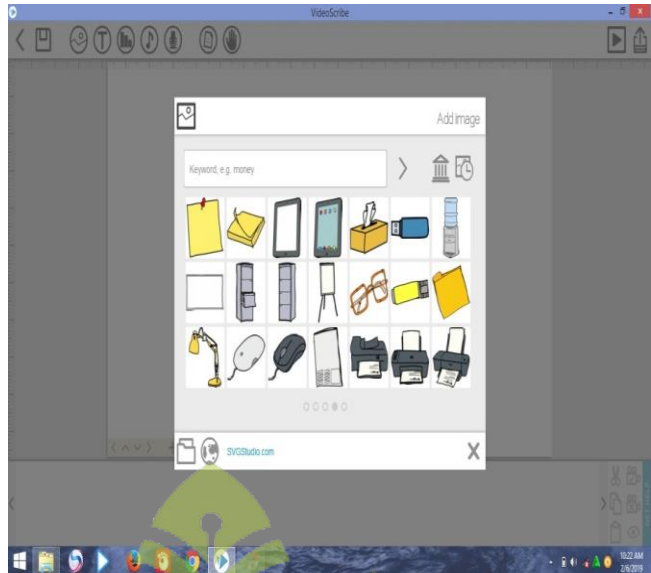
3) Slide memasukkan tulisan pada *Sparkol VideoScribe*



Gambar 6

Memasukan tulisan pada *Sparkol VideoScribe*

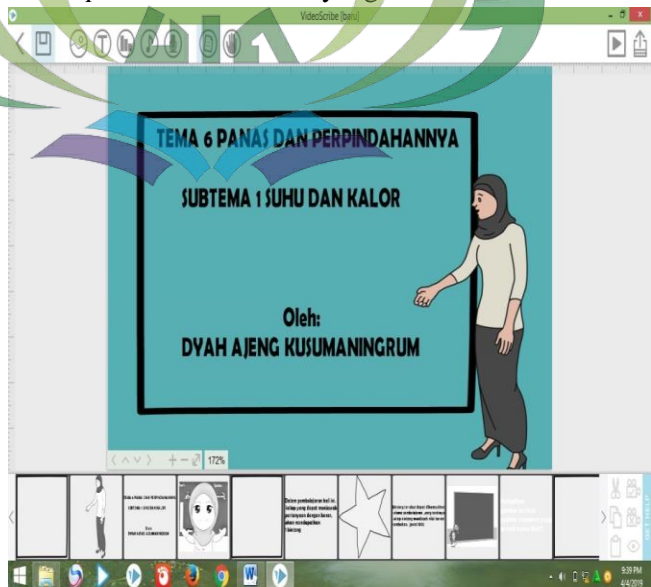
4) Slide memasukan gambar pada *Sparkol VideoScribe*



Gambar 7

**Memasukan gambar pada *Sparkol VideoScribe***

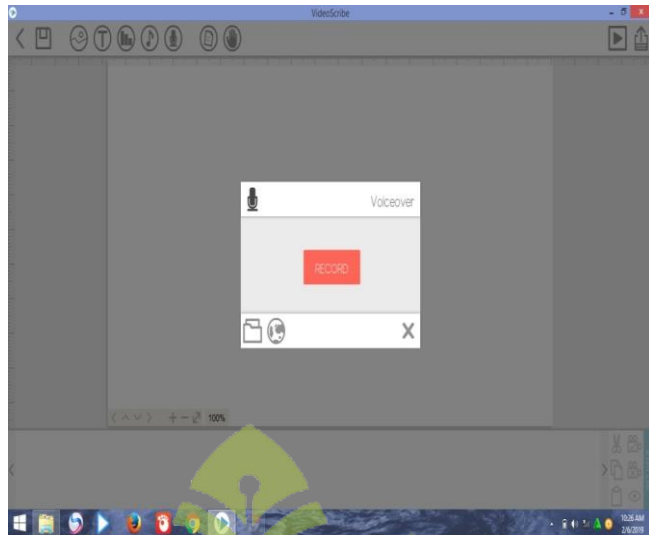
5) Slide *Sparkol VideoScribe* yang sudah di buat



Gambar 8

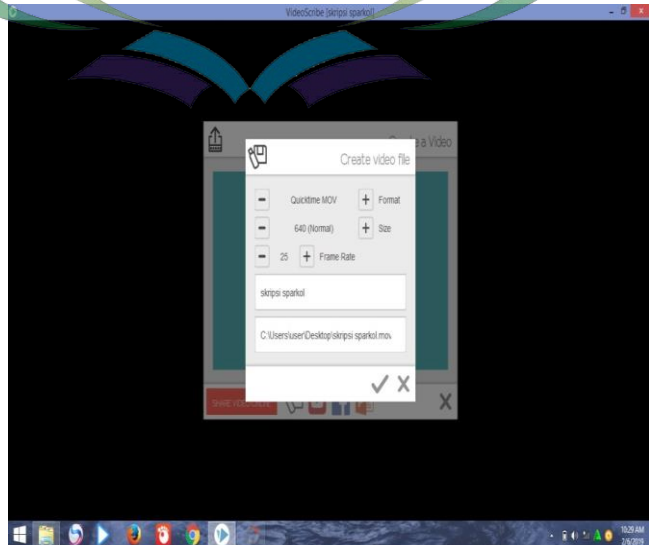
***Sparkol VideoScribe* yang sudah di buat**

- 6) Slide memasukan *dubbing* suara pada *Sparkol VideoScribe*



Gambar 9  
Memasukan *dubbing* suara pada *Sparkol VideoScribe*

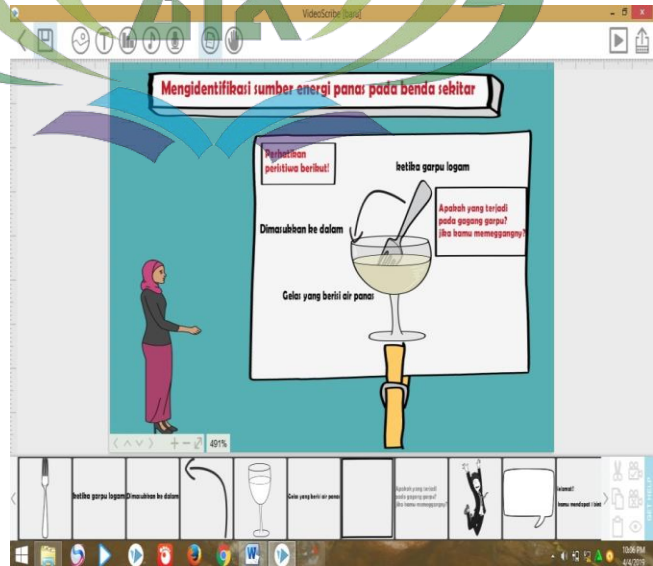
- 7) Slide proses penyimpanan pada *Sparkol VideoScribe*



Gambar 10  
Proses penyimpanan pada *Sparkol VideoScribe*

8) Slide pemberian *feedback* pada *Sparkol VideoScribe*

Gambar 11  
Pemberian *feedback* pada *Sparkol VideoScribe*

9) Slide materi pada *Sparkol VideoScribe*

Gambar. 12  
Materi pada *Sparkol VideoScribe*



#### 4. Pembelajaran IPA

##### a. Pengertian IPA

IPA (ilmu pengetahuan alam) mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan luar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera. IPA atau ilmu kealaman adalah ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati. Dapat disimpulkan bahwa IPA (ilmu pengetahuan alam) adalah suatu kumpulan teori yang sistematis penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.<sup>42</sup> Sains juga bermula timbul dari rasa ingin tahu manusia, dari rasa keingintahuan tersebut membuat manusia selalu mengamati terhadap gejala-gejala alam yang ada dan mencoba memahaminya.

Darmodjo & Kaligi, berpendapat bahwa sains sebagai proses adalah usaha manusia untuk memahami berbagai fenomena alam, karena produk merupakan usaha manusia untuk memahami berbagai fenomena alam baik dari segi prinsip, teori, hukum, konsep dan faktor, semuanya dimaksudkan untuk menjelaskan fenomena alam yang berbeda, karena faktor ilmiah berubah, sikap dan pandangan manusia tentang alam semesta dapat berubah. Sains merupakan suatu sistem pengetahuan tentang alam semesta yang diperoleh dari pengumpulan data mulai dari pengamatan dan uji coba, setelah itu proses pengumpulan data diperkuat dengan teori yang telah ada.<sup>43</sup> Dapat dilihat sains memiliki dua tahapan yaitu proses atau

---

<sup>42</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan(KTSP)* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h. 135.

<sup>43</sup>Ayu Nur Shawmi, "Analisis Pembelajaran Sains Madrasah Ibtidaiyah (MI) Dalam kurikulum 2013", *TERAMPIL, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3, no.1 (juni 2016), h.130.

metode ilmiah dan hasil dari uji coba<sup>44</sup>. Beberapa Pengertian diatas Tidak dapat dipungkiri bahwa sains adalah struktur informasi yang dibentuk atas dasar fenomena alam dan material yang terus menerus, sistematis, koheren, dirumuskan secara logis dan objektif. Menggunakan metode eksperimental dan ilmiah berupa fakta, prinsip, teori, hukum, konsep dan faktor yang diperlihatkan untuk menjelaskan gaya alam.

### **b. Hakikat IPA**

Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan, jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.<sup>45</sup> Hal ini dikemukakan oleh Powler bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen /sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu system, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimen yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.

Pada dasarnya inti dari IPA memiliki empat komponen utama yaitu, (1) sikap: keingintahuan terhadap hal-hal dan fenomena-fenomena alam, makhluk hidup. (2) proses: prosedur dalam memecahkan masalah melalui metode ilmiah. (3) produk: dapat berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum. (4)

---

<sup>44</sup>Sulthon, "Pembelajaran IPA Yang Efektif dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI)", *ELEMENTARY, jurnal Stainkudus*, Vol. 4, no .1 (januari-juni 2016), h.44.

<sup>45</sup>Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* (Jakarta: indeks, 2013), h. 38.

aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. Dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA merupakan satu kesatuan yang secara utuh dan sistematis serta berkaitan yang bermula dari sikap, kemampuan keterampilan proses peserta didik, dan mengembangkannya menjadi produk. Hal tersebut menunjukkan bahwa inti dari IPA sebagai sikap, reaksi dan produk akan membuat pondasi dalam proses pembelajaran IPA di madrasah/sekolah dasar.

### **c.Fungsi Pembelajaran IPA**

Secara khusus fungsi dan tujuan pembelajaran IPA (ilmu pengetahuan alam) di SD/MI, yaitu:

- 1) Mengembangkan Pengetahuan dan pemahaman konsep ilmiah yang bermanfaat dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Kembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran akan interaksi antara sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 3) Kembangkan keterampilan untuk menggunakan lingkungan, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- 4) Berpartisipasi dalam pelestarian, pelestarian dan pelestarian lingkungan alam.
- 5) Hormati alam dan keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 6) Memahami pengetahuan, konsep dan sains menjadi dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Maka dalam proses pembelajaran IPA SD/MI untuk kelas rendah dirancang lebih mengutamakan kapasitas peserta didik, sumber belajar, proses belajar dan sistem penaksiran untuk kelas rendah. Pada taraf perkembangan peserta didik di desain lebih bersifat konkrit dan secara interaktif. Pembelajaran IPA dalam kelas tinggi di rancang dan disesuaikan dengan perkembangan kognitif peserta didik, yang berpikir logis dan sistematis untuk membelajarkan peserta didik akan konsep dan generalisasi sehingga dapat mengimplikasinya

menjadi nyata bagi peserta didik.<sup>46</sup> Dengan demikian, proses belajar mengajar IPA lebih ditekankan pada pendekatan keterampilan proses, hingga peserta didik dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori-teori dan sikap ilmiah peserta didik. Untuk itu perlu dikembangkan suatu media pembelajaran IPA yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan ide-idenya sendiri.

### C. Penelitian Relevan

Sebuah penelitian yang baik memiliki gambaran yang serupa dengan hasil yang relevan. Ini dapat digunakan sebagai platform baru untuk menambah, mengembangkan, dan meningkatkan penelitian yang ada. Hasil utama dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Erlia Dwi Pratiwi program studi pendidikan Fisika Universitas Negeri Raden Intan Lampung dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol VideoScribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak Di Perguruan Tinggi*, Hasil kajiannya ini menangkap kelayakan dari kualitas produk yang telah dikembangkan adalah sangat layak dengan persentasi 86,70% berdasarkan kajiannya ini dari ahli media dan 84,26% oleh ahli materi dalam golongan sangat layak. Respon mahasiswa pada media pembelajaran fisika berbasis sparkol video scribe pokok bahasan kinematika gerak dengan persentase 96,00% di universitas.<sup>47</sup> Dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil yang sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran

Yuliana program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Negeri Raden Intan Lampung dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Sparkol Video Scribe Kelas V MI Al-Hikmah Bandar Lampung*. Kajian dari produknya berupa media pembelajaran matematika berbantuan *sparkol*

---

<sup>46</sup>Ida Fiteriani, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Siswa Kelas V MI Raden Intan Wonodadi Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2015/2016", *TERAMPIL, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.3, no.1, (juni 2016), h.111-112.

<sup>47</sup>Erlia Dwi Pratiwi, *Op,cit*

*video scribe*. Bersumber pada penilaian ahli materi dihasilkan skor rata-rata sebesar 88.29% dengan golongan penilaian sangat layak, bersumber pada penilaian ahli media didapatkan nya skor rata-rata presentase sebesar 93.33% dengan golongan sangat layak. skor rata-rata presentase yang dihasilkan dari penilaian respon pendidik preentase nya adalah sebesar 88.69%, dan skor rata-rata presentase penilaian respon peserta didik dari dua uji coba yaitu skala kecil dan skala besar presentase nya adalah sebesar 92.59% dengan golongan kemenarikan yakni sangat menarik.<sup>48</sup> Media pembelajaran yang digunakan berupa *Sparkol VideoScribe* dengan rata-rata skor yang sangat layak digunakan.

Ika Novia Listiani program studi Pendidikan Biologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol VideoScribe pada Materi Pokok Archaeobacteria dan Eubacteria untuk Siswa Kelas X SMA/MA*. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Thiagaraja termodifikasi, yaitu 4D (*Define, Design, Develop, dan, Disseminat*). Berdasarkan penilaian oleh ahli media, ahli materi, guru dan *pree reviewer* menunjukkan bahwa kualitas termasuk kategori Sangat Baik (SB) dengan presentase keidealan 86.88%. Demikian pula dengan hasil respons siswa menunjukkan kategori Sangat Baik (SB) dengan presentase keidealan 84,25%.<sup>49</sup> hasilnya media yang digunakan menarik dan sangat layak.

Bersumber pada kajian yang dikerjakan Erlia Dwi Pratiwi, Yuliana, dan Ika Novia Listiani telah menunjukkan keberhasilan menggunakan media video *sparkol video scribe* dan berkontribusi terhadap tingkat keberhasilan hasil belajar siswa. Berbeda dari penelitian yang sudah dilakukan hanya sekedar materi pembelajarannya saja tetapi dalam penelitian ini peneliti menambah pemberian *feedback* serta soal soal di dalam *Sparkol VideoScribe*, dan pada mata pelajaran IPA tema panas dan perpindahannya, sehingga

---

<sup>48</sup>Yuliana, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Sparkol Video Scribe Kelas V MI Al-Hikmah Bandar Lampung*, (Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2018)

<sup>49</sup>Ika Novia Listiani, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Materi Pokok Archaeobacteria dan Eubacteria untuk Siswa Kelas X SMA/MA*, (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017)

peneliti melakukan penelitian yakni pada mata pelajaran IPA materi suhu, kalor dan perpindahannya kelas V dengan menggunakan media *Sparkol VideoScribe* beserta *feedback*.

#### D. Desain Model

Borg and Gall mengemukakan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yang bersifat siklus. Kesepuluh langkah-langkah penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Borg and Gall adalah sebagai berikut:<sup>50</sup>

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang berupa media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* beserta *feedback*. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall terdapat 10 langkah, yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk dan (10) Produksi masal. Model yang akan dikembangkan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan yang disampaikan oleh Borg and Gall.

Akan tetapi pada penelitian ini hanya sampai pada 7 langkah yaitu revisi produk, karena pada taraf pendidikan S1 langkah tersebut sudah layak digunakan dan juga pertimbangan dari lamanya waktu penelitian ini. Selain itu menurut Borg & Gall yang dikutip Adelina Hasyim dalam Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah:

*“If you plan to do an R & D project for a thesis or dissertation, you should keep these cautions in mind. It is best to undertake a smallscale project that involves a limited amount of original instructional design. Also, unless you have substantial financial resources, you will need to avoid expensive instructional media such as 16-mm film and synchronized slidetape. Another way to scale down the project is to limit development to just a few steps of the R & D cycle.”*

---

<sup>50</sup>Mohammad Ali, Muhammad Asrori, *metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h. 112.

Hal di atas menjelaskan bahwa langkah-langkah R&D dapat disederhanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti karena penelitian menggunakan R&D dengan skala besar membutuhkan biaya yang tidak sedikit, waktu yang cukup lama, dan originalitas. Keterbatasan pada aspek waktu dan pelaksanaan penelitian serta hingga langkah ke 7 sudah cukup untuk menguji kevalidan dan kelayakan suatu media yang dikembangkan. Sesuai pernyataan Brog and Gall menurut Ardhana setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan. Langkah langkah tersebut bisa di sesuaikan dengan kebutuhan peneliti sehingga langkah langkah penelitian menurut sugiyono tidak dilakukan semua di karena keterbatasan waktu dalam penelitian ini.<sup>51</sup>



---

<sup>51</sup> Achmad Sholichul Himma Putra, “ Pengembangan Media Pisang Badar (Pilih Pasangan Bangun Datar) Pada Sub Tema Hidup Bersih dan Sehat di Kelas II Sekolah Dasar”, (Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang :2017), h. 35-37, mengutip Adelina Hasyim dalam *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*:2016, h. 88



## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Sholichul Himma Putra, *“Pengembangan Media Pisang Badar (Pilih Pasangan Bangun Datar) Pada Sub Tema Hidup Bersih dan Sehat di Kelas II Sekolah Dasar”*, Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang :2017.
- Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016.
- Ayu Nur Shawmi, *“Analisis Pembelajaran Sains Madrasah Ibtidaiyah (MI) Dalam kurikulum 2013”*, TERAMPIL, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 3 No.1, Juni 2016.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014.
- C. George Boeree, *Metode Pembelajaran & Pengajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.
- Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofi*, Yogyakarta: SUKA-Press, 2014.
- Chandra Asri Windarsih, *Aplikasi Teori Umpan Balik (Feedback) dalam Pembelajaran Motivasi pada Anak Usia Dini*, Jurnal Tunas Siliwangi, Vol. 2 No.1, April 2016.
- Didin Budiman, *“Bahan Ajar Pedagogi Olahraga” FPOK UPI*, (Online),  
tersediadi: [http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR.\\_PEND.\\_OLAHRAGA/197409072001121DIDIN\\_BUDIMAN/pedagogi\\_olahraga/UMPAN\\_BALIK.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/197409072001121DIDIN_BUDIMAN/pedagogi_olahraga/UMPAN_BALIK.pdf), (1 Februari 2019).
- Dyah ayu Wulandari, *“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VII SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016”*. Skripsi Universitas Negeri Semarang 2016, (Online), tersedia di: [lib.unnes.ac.id/24181/1/1102412106.pdf](http://lib.unnes.ac.id/24181/1/1102412106.pdf), (1 Februari 2019).
- Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran Visual – Audio Visual – Komputer Power Point – Internet – Interactive Video*. Yogyakarta: Kata Pena, 2016.

- Emzir, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif cetakan ke-10*. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2017.
- Erlia Dwi Pratiwi, “*Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak di Perguruan Tinggi*”. Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2017, (On-line) tersedia di: [repository.radenintan.ac.id/651/](http://repository.radenintan.ac.id/651/), (1 Febuari 2019).
- Giri Wiarto, *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas, 2016.
- Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada pembelajaran pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Ida Fiteriani, “*Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Siswa Kelas V MI Raden Intan Wonodadi Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2015/1016*”, *TERAMPIL, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.3 No.1, Juni 2016.
- Ika Novia Listiani, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Materi Pokok Archaeobacteria dan Eubacteria untuk Siswa Kelas X SMA/MA*, Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018, (On-line), tersedia di: <http://digilib.uin-suka.ac.id/27354/>, (1 Febuari 2019).
- Inayatul Lathifah, “*Kemampuan Memberi Feedback dalam Kegiatan Bercerita pada Guru TK Kelompok B Di Gugus Terpadu Cut Mutia Cilacap Tengah Cilacap*”. Skripsi Universitas Yogyakarta, 2015, (On-line), tersedia di: <https://eprints.uny.ac.id/15793/>, (1 Febuari 2019).
- Indriyani, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Sparkol Videoscribe pada Materi Program Linier Metode Simpleks*”. Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2018, (On-line), tersedia di: [repository.radenintan.ac.id/4980/](http://repository.radenintan.ac.id/4980/), (1 Febuari 2019)
- Jon Air, Eric Oakland and Chipp Walters, *The Secrets Bhind The Rise Of Video Scribing*. Bristol Inggris: Sparkol Books, 2014.
- Karwono, Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada, 2017.

- Kholidin, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Videoscribe Sparkol pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Di Sekolah Menengah Atas*, artikel FKIP Universitas Sriwijaya, 2017.
- Khomsahrial Romli, *Komunikasi Massa*. Jakarta: PT Grasindo, 2016.
- Lathifatul Amanati, “*Pengaruh Pemberian Umpan Balik Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa*”. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta 2008, (On-line), tersedia di: [repository.uinjkt.ac.id/](http://repository.uinjkt.ac.id/), (2 Febuari 2019).
- Mohammad Ali, Muhammad Asrori, *metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan* Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.
- Redia Mudyahardjo. *Pengantar pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Rusman, et.al. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- Sri Latifah, Eka Setiawati, Abdullah Basith, “*Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berorientasi Nilai-nilai Agama Islam Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing Pada Materi Suhu Dan Kalor*”, *AL-BIRUNI*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika, Vol.5 No.1, April: 2016.
- Sohibun, Filza Yuliana Ade, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuann Google Drive*”, *TADRIS*, Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol.2 No.2, Desember 2017.
- Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- \_\_\_\_\_, *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sulthon, “*Pembelajaran IPA Yang Efektif dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI)*”, *ELEMENTARY*, jurnal Stainkudus, Vol. 4 No.1 Januari-Juni 2016.
- Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan pembelajaran, *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.

Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Jakarta: indeks*, 2016.

Vicky Veranita, *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas V di MI Al-Ittihaad 01 Pasir Kidul Kecamatan Purwokerto Barat*". Skripsi Iain Purwokerto, 2015. (On-line), tersedia di: [repository.iainpurwokerto.ac.id/](http://repository.iainpurwokerto.ac.id/), (2 Febuari 2019).

Yuberti, "*Penelitian dan Pengembangan Yang Belum Diminati dan Perspektifnya*". *AL- BIRUNI*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika, Vol.3, no.2, (2014).

Yuberti, Saregar Antomi, *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, Bandar Lampung: Aura, 2017.

Yuliana, "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Sparkol Video Scribe Kelas V MI Al-Hikmah Bandar Lampung*", Skripsi UIN Raden Intan Lampung 2018, (On-line), tersedia di: [repository.radenintan.ac.id/4614/1/YULIANA.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/4614/1/YULIANA.pdf), (2 Febuari 2019).

Yunita Munandar, "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTS 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur*". Skripsi UIN Raden Intan Lampung 2018, (On-line), tersedia di: [repository.radenintan.ac.id/3555/1/SKRIPSI.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/3555/1/SKRIPSI.pdf), (2 Febuari 2019).